



GEL 550

Kaleidoscopic decoration effect

GUIDE DE L'UTILISATEUR

8212 - Version 1.0 juillet 2005

1 - Instructions de sécurité

- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
- Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.
- Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.
- Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
- Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !
- Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.
- La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation de l'appareil.
- Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.
- Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.
- La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre (câble jaune/vert).Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.
- Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.

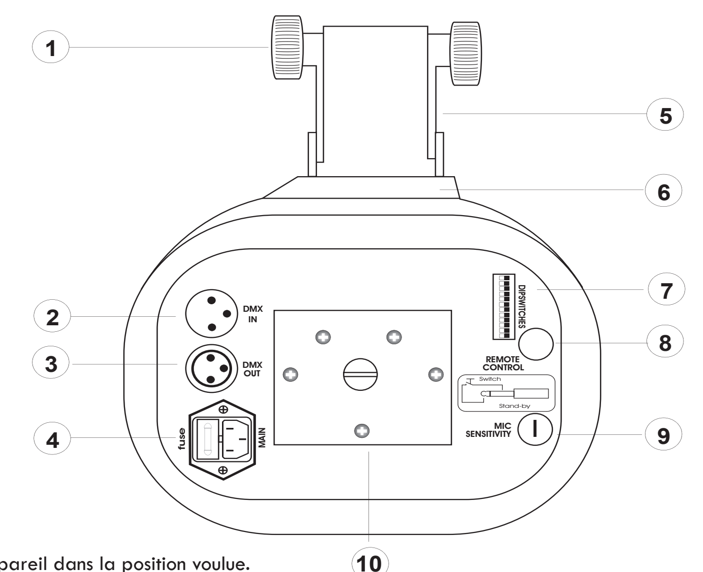
2 - Précautions d’utilisation

- NE PAS verser de liquide inflammable a l’intérieur de l’appareil.
- En cas de déversement d’un liquide quel qui soit, DECONNECTER immédiatement l’appareil du réseau électrique.
- Stopper immédiatement l’utilisation de cet appareil en cas de sérieux problèmes et contacter votre revendeur agréé le plus rapidement possible.
- NE PAS ouvrir l’appareil, aucune pièce de substitution ne se trouve à l’intérieur.
- NE JAMAIS essayer de réparer vous-même. Les réparations effectuées par une ou des personnes non qualifiées peuvent entraîner un agravement des problèmes, contacter votre revendeur le plus proche.
- Cet appareil n’a pas été prévu pour un usage domestique.
- Apres avoir retiré les protections d’emballage, vérifier que l’appareil est en excellente condition et qu’aucune marque de choc n’est visible.
- Les protections d’emballage (sac en plastique, mousse polystyrène, agrafes etc..) DOIVENT être stockées hors de portée des enfants.
- Cet appareil est destiné à un usage par un adulte, ne pas laisser entre les mains des enfants.
- NE PAS utiliser cet appareil sous la pluie
- Lors du changement des lampes, DECONNECTER l’appareil du secteur et attendre son refroidissement. Danger de brûlure! L’appareil peut atteindre des températures élevées lors de son fonctionnement.

3 - Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi le GEL 550 . Vous possédez maintenant un appareil de grande qualité, qui saura, nous en sommes persuadés, ajouter de l'éclat lors de vos soirées, animations et autres évenements.
Le GEL 550 est un projecteur à effets kaléidoscopique avec changeur de couleurs et gobos. Le GEL 550 fonctionne en mode autonome ou en DMX et est prévu pour une lampe MSD 250 Watts.
Très simple d'utilisation, il vous permettra d'élaborer rapidement de réels spectacles son et lumière.
Sa totale compatibililé avec le standard DMX 512 font de cet appareil un instrument de travail réellement versatile.
Le guide que vous lisez en ce moment vous permettra de prendre rapidement connaissance des différentes fonctions et possibilités du GEL 550. Gardez le à portée de la main pendant les premières utilisations de votre appareil.

4 - Description



1- **Molettes de maintien**

Permettent de maintenir l'appareil dans la position voulue.

2- **Entrée DMX 512**

Fiche XLR mâle. PIN1=Masse /PIN2=signal -/PIN3=signal +.

3- **Sortie DMX 512**

Fiche XLR femelle. PIN1=Masse /PIN2=signal -/PIN3=signal +.

4- **Alimentation**

Fiche recevant le cordon d'alimentation et accès au fusible d'alimentation.

5- **Anse**

6- **Ventilateur**

7- **Dip-switches**

Ce dispositif permet d'assigner l'appareil pour un fonctionnement en DMX et d'avoir accès aux fonctions internes (voir plus loin).

8-**Remote control**

Permet, via une fiche jack 6,35 mono terminée par un bouton poussoir (branché entre la masse et la pointe, de figer les mouvements et les couleurs.

9-**Mic sensitivity**

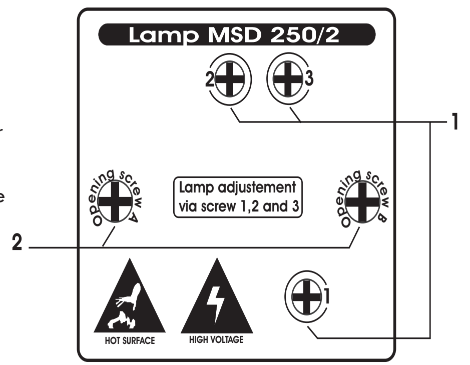
Permet de régler la sensibilité de la réaction au signal sonore.

10-**Plaque de la lampe**

Plaque sur laquelle est fixée la douille de la lampe.

1 - Vis de réglage du support de la lampe. Permet de régler l'axe de la lampe par rapport à son réflecteur.

2 - Vis permettant le démontage de la plaque de support de la lampe.



4 - Mise en place de la lampe

Utiliser uniquement la lampe prévue pour cet appareil. La lampe prévue pour cet appareil est une lampe à décharge de type **MSD 250/2 GY9.5** (ref. GE).

Les lampes à décharge risquent d'éclater en cours de fonctionnement en raisons des hautes pressions internes. En fonctionnement, ces lampes émettent un fort rayonnement UV dangereux pour la peau et les yeux. La luminance élevée de ces lampes peut provoquer de graves lésions de la rétine si l'on regarde directement l'arc lumineux. Les normes applicables (entre autres IEC 335-2-56, 585-1, 598-2-4, 598-2-9, 598-2-17) permettent de retenir les consignes de sécurité suivantes:

- Ne pas toucher les éclats en cas d'éclatement de la lampes (risques de brûlures, coupures, etc...)
- Ne pas regarder directement l'arc lumineux.
- Installer un verre protecteur absorbant les UV.
- N'ouvrir l'appareil qui si la température de la lampe est égal à la température ambiante.

Les lampes à décharge s'allument à l'aide d'un dispositif d'allumage et de ballasts. La MVH 930 dispose de ce dispositif. Lorsque la lampe est chaude, elle ne peut se rallumer. Il faut attendre que sa température descende pour qu'elle se rallume.

Pour mettre en place une lampe, suivre la procédure suivante:

1/ Déconnecter l'appareil du réseau électrique.

2/ Attendre si nécessaire que le projecteur ai atteint la température ambiante (+/- 20°C).

3/ Dévisser à l'aide d'un tournevis cruciforme les vis nommées A et B qui se trouvent à l'arrière de la tête du projecteur.

4/ Déposer la plaque en la retirant délicatement.

5/ S'assurer encore une fois que le projecteur est froid.

6/ Retirer, si nécessaire, la lampe usagée.

7/ Placer la nouvelle lampe sur la douille en respectant le sens imposé par l'épaisseur des broches.

8/ Eviter de toucher le verre de la lampe avec les doigts. Se servir d'un tissus doux pour toucher la lampe.

9/ Placer la lampe dans la douille en maintenant la lampe par son embase.

10/ Replacer la lampe ainsi placée dans son embase dans la tête du projecteur. S'assurer que la plaque de support est dans le bon sens.

11/ visser les vis A et B.

5 - Utilisation

L'accès aux fonctions du projecteur se fait par l'intermédiaire du DIP-SWITCHES. Les switches numérotés de 1 à 9 permettent l'assignation DMX. Les trois autres switches permmettent l'accès aux fonctions suivantes:

10: En position ON, l'appareil fonctionne sur les impulsions sonores. Pour régler la sensibilité, effectuer le réglage avec le potentiomètre n°9.

11: En position ON, l'appareil est maître de la chaine. Positionner le switche n°1 en Off sur les appareils esclaves.

12: Positionner ce switche en ON si l'appareil est le dernier d'une chaîne. La position ON de ce switche met en place une résistance de 120 Ohms sur l'entrée DMX.

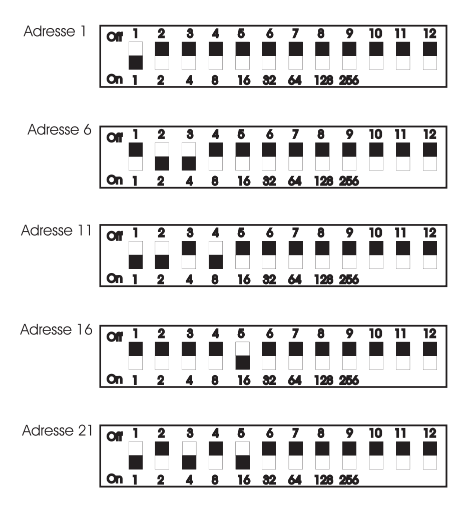
Pour faire fonctionner cet appareil en mode autonome sur les programmes internes, positionner tous les switches sur OFF.
Pour faire fonctionner cet appareil avec un controleur DMX, les switches 10, 11 et 12 doivent être positionné sur OFF.

5-1 **Assignation DMX**

Le GEL 550 dispose de cinq canaux DMX. Il faut se référer au tableau ci-dessous pour les valeurs binaires des switches. En effet, sur l'appareil, la numérotation ne correspond pas à la numérotation binaire nécessaire à la construction de l'adresse DMX mais à une numérotation chronologique des swtiches. Les switches 10, 11 et 12 n'ont pas de valeur binaire puisqu'il ne sont pas utilisés dans le cadre d'une assignation DMX.

N° des switches (Off)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Valeur binaire des switches (On)	1	2	4	8	16	32	64	128	256			

Dans l'adressage des appareils, il faut tenir compte du nombre de canaux qu'ils utilisent. le GEL 550 utilise cinq canaux. Si l'on désire, par exemple, adresser cinq appareils, il faudra adresser le premier GEL 550 en 1, le deuxième GEL 550 en 6, le troisième GEL 550 en 11, le quatrième GEL 550 en 16 et le cinquième GEL 550 en 21.



6 - Valeurs DMX des canaux

Canal 1 - couleurs

DMX	
0-127	Choix pas à pas des couleurs
128-187	Effet rainbow horaire de rapide à lent
188-193	Pas de rotation
194-255	Effet rainbow anti-horaire de lent à rapide

Canal 2 - Rotation roue gobos

DMX	
0-3	Fermé
4-7	Reset
8-19	Fermé
20-39	Rotation gobo 1
40-59	Rotation gobo 2
60-79	Rotation gobo 3
80-99	Rotation gobo 4
100-120	Rotation gobo 5
121-147	Effet shake sur gobo 1 en vitesse croissante
148-174	Effet shake sur gobo 2 en vitesse croissante
175-201	Effet shake sur gobo 3 en vitesse croissante
202-228	Effet shake sur gobo 4 en vitesse croissante
229-255	Effet shake sur gobo 5 en vitesse croissante

Canal 3 - Rotation Gobos

DMX	
0-7	Pas de rotation
8-255	Rotation.

Canal 4 - Rotation des prismes

DMX	
0-7	Pas de rotation.
8-127	rotation horaire des prismes de rapide à lent.
128-135	Pas de rotation.
136-255	Rotation anti-horaire des prismes de lent à rapide.

Canal 5 - Programmes automatiques

DMX	
0-23	Normal.
24-47	Programme interne 1.
48-71	Programme interne 2.
72-95	Programme interne 3.
96-119	Programme interne 4.
120-143	Programme interne 5.
144-167	Programme interne 6.
168-191	Programme interne 7.
192-215	Programme interne 8.
216-239	Programme interne 9.
240-255	Programme interne 10.

7 - Spécifications techniques

- Alimentation :.. 230 V/50 Hz
- Puissance consommée :... 400 W
- Lampe :.. MSD250/2 GY 9,5
- Canaux de contrôle DMX :... 5 canaux.
- Connexion DMX-512 :... XLR 3 broches
- Roue de couleurs :.. 29 couleurs dichroïques et ouvert
- Roue de gobos rotatifs :... 5 gobos Diam. gobos: 33mm. Image gobo: 27mm
- Ouverture du faisceau:... 30°
- Poids (net) :... 15 kg
- Température ambiante maximale (ta) :............................. 45° C
- Fusible :.. T 4 A, 250 V
- Dimensions :.. LxlxH=360x300x290